

**KOMIK EDUKASI PEWAYANGAN “PUNAKAWAN” SEBAGAI KETELADANAN
BAGI REMAJA USIA 13-15 TAHUN**

M. Faisol Zamzami¹
Heru Subiyantoro²

¹Mahasiswa, ²Dosen Progdil Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp/Fax. (031) 8782087

ABSTRAK

Meningkatnya minat baca komik pada remaja membuat komik semakin digemari, terutama komik impor yang memiliki genre dewasa dan menyajikan tokoh-tokoh luar negeri sehingga mereka lebih mengenal tokoh luar negeri daripada tokoh asli Indonesia khususnya pewayangan. Media pengenalan wayang terutama Punakawan masih kurang diminati remaja membuat remaja kurang mengenal dan memahami tokoh Punakawan. Media dalam pengenalan wayang yang kurang diminati remaja harus terus dikembangkan untuk meningkatkan minat remaja dalam memahami dan mengenal Punakawan. Komik yang banyak diminati dan dikonsumsi kalangan remaja menjadi salah satu media yang tepat untuk memperkenalkan Punakawan kepada remaja agar lebih mencintai dan memahami budaya lokal yang salah satunya Punakawan. Konsep yang diangkat dalam komik adalah keteladanan ala Punakawan, memiliki konten edukasi dan keteladanan melalui tokoh Punakawan yang cocok dikonsumsi remaja dan para remaja dapat mencontoh sifat-sifat teladan dan lebih mengagumi tokoh Punakawan.

Kata kunci: Komik, Punakawan, Keteladanan

ABSTRACT

The rising interest in teenagers make the comics read comics more popular varieties, mainly imported comics who have adult genre and serves foreign figures so that they are more familiar figures overseas than the original character of Indonesia in particular puppet. Introduction Media puppet, especially youth still less attractive to Punakawan make teens less know and understand of the Punakawan series. Media in introduction to puppets that are less attractive to teenagers should continue to be developed to increase the interest of teenagers in understanding and knowing the Punakawan series. Comic great demand and consumption among adolescents is becoming one of the right media to introduce the Punakawan series to be more teens loving and understanding the local culture which one the Punakawan series. The concept raised in comics is an example Punakawan, have content through education and example of a suitable Punakawan consumed adolescents and teenagers can imitate the exemplary traits and more admiring of the Punakawan series.

Keyword: Comic, Punakawan, Exemplary

I. PENDAHULUAN

Di masa anak remaja awal, cenderung memiliki potensi untuk meniru hal-hal yang mereka anggap benar karena di masa remaja awal, mereka mencari sosok idola yang dapat dijadikan panutan dan jika hal itu tidak dibimbing oleh guru atau orang tua maka akan membentuk karakteristik buruk pada anak. Usia remaja awal memiliki keingintahuan yang lebih dan pada periode ini mereka sudah mulai berfikir kritis sehingga ia akan melawan bila orang tua, guru, lingkungan, masih menganggapnya sebagai anak kecil. Mereka tidak akan terima jika dilarang melakukan sesuatu oleh orang yang lebih tua tanpa diberikan penjelasan yang logis. Apabila salah dalam mendidik dan memberi contoh, akibatnya akan menimbulkan kenakalan remaja berupa tawuran antar pelajar dan juga pergaulan yang salah, diantaranya seperti merokok, berpacaran, dan sebagainya (jagad-ilmu.blogspot.com, 11 September 2013).

Saat ini komik import yang memiliki banyak *genre* telah membanjiri pasar buku di Indonesia dengan berbagai cerita yang dapat memberi dampak buruk juga pada psikologis anak, contohnya seperti komik Detektif Conan yang menyuguhkan aksi pembunuhan ataupun One Piece dengan cerita kekerasan dan gaya gambar karakter perempuan yang terlalu vulgar yang tidak layak untuk anak-anak, daya ingat anak-anak masih lebih kuat dibandingkan daya ingat orang dewasa dan gambar pada cerita komik lebih mudah untuk diserap dan teks pada komik membuatnya lebih mudah dipahami (pelitaku.sabda.org, 11 september 2013). Hal ini membuktikan jika komik sangat mempengaruhi karakteristik seseorang, khususnya remaja. Berdasarkan fenomena tingginya minat membaca komik saat ini, kurangnya produktifitas Industri komik lokal dan kurangnya pelestarian budaya lokal terutama pewayangan Punakawan, maka dibuatlah komik yang mengangkat budaya lokal dan memiliki konten cerita sarat akan edukasi yang cocok dikonsumsi oleh remaja.

Untuk meningkatkan produktifitas dari komik Indonesia dan mengambil peluang dari tingginya minat baca remaja, maka komik wayang modern menjadi salah satu alternatif dalam memberi muatan tauladan bagi anak remaja. Tokoh punakawan diambil karena punakawan tersebut memiliki perilaku dan sifat yang mengandung nilai – nilai kebaikan dan juga punakawan adalah tokoh pembimbing dalam pewayangan, yang berarti guru/penasehat dari para wayang sehingga sikap-sikap teladannya dapat dicontohkan sekaligus dapat membentuk karakteristik anak remaja. Sehingga mereka dapat belajar dari karakter punakawan yang pantas hingga yang kurang pantas diteladani, sekaligus memupuk pengetahuan tentang khasanah budaya Indonesia, juga mengangkat kembali

budaya asli Indonesia agar lebih dikenal masyarakat, khususnya anak remaja yang pada saat ini lebih mencerminkan karakteristik budaya asing daripada budaya Timur. Komik wayang juga berdasarkan cerita atau legenda dinilai lebih aman dan lebih mendidik untuk anak-anak remaja. Berdasarkan simbolisasi yang digambarkan pada punakawan, banyak nilai-nilai yang dapat diambil dan nilai-nilai tersebut akan dijabarkan dalam komik yang akan dibuat untuk menjadi bahan pembelajaran dalam membentuk karakteristik baik anak remaja.

Punakawan, secara karakteristik, sebenarnya mewakili profil umum manusia. Mereka tokoh multiperan yang dapat menjadi penasihat para penguasa, bahkan dewa. Mereka juga berperan sebagai penghibur, kritikus, sekaligus penyampai kebenaran, kebajikan, dan penganjur keutamaan. Karakter punakawan memang tidak ada dalam versi asli mitologi Hindu epik Mahabharata dari India. Punakawan adalah modifikasi atas system penyebaran ajaran Islam oleh Sunan Kalijaga di Indonesia, terutama di Pulau Jawa (Kresna, 2012:103). Punakawan merupakan tokoh pewayangan ciptaan pujangga lokal nusantara. Meskipun statusnya hanya abdi, namun keluhurannya sejajar dengan Prabu Krishna dalam kisah Mahabharata. Jika dalam versi asli Perang Bharatayuda penasihat pihak Pandawa hanya Krishna seorang, maka dalam pewayangan jumlahnya ditambah menjadi dua, dan yang satunya adalah Punakawan. Punakawan dapat pula diartikan sebagai seorang pengasuh, pembimbing yang memiliki kecerdasan pikir, ketajaman batin, kecerdikan akal-budi, wawasan luas, sikap bijaksana dan arif dalam segala ilmu pengetahuan (Hermawan, 2013:45).

1.1. Komik

Buku komik pewayangan Punakawan merupakan buku komik yang memuat edukasi dan keteladanan didalam cerita komik ini. Menurut Dwi Koendoro Br (2007:25) dalam bukunya *Yuk, bikin komik* menjelaskan jika komik memiliki pesona penggabungan dari gambar-gambar diam dan kata-kata serta suara yang tertulis. Sedangkan komik menurut Scott Mc Cloud (2001:9) adalah gambar-gambar atau lambang – lambang lain yang terjuxtaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya. Komik memiliki berbagai macam sebutan yang berbeda disetiap Negara seperti di Jepang komik disebut *manga*, Cina menyebut komik dengan *manhua lau*, di Korea komik disebut *manhwa*, sedangkan di Indonesia sendiri komik mendapat sebutan komik atau cergam (cerita bergambar). Komik merupakan bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar

yang disusun sehingga membentuk cerita. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai macam bentuk mulai dari strip dalam Koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku sendiri. (E-jurnal.com/2013/04). Di Eropa komik disebut sebagai Seni Kesembilan, lalu di Indonesia disebut dengan satra gambar, cerita bergambar dan saat ini lebih terkenal dengan nama komik (Koendoro, 2007:28).

II. METODE PERANCANGAN

2.1. Tahapan Perancangan

1. Menentukan fenomena

Melakukan observasi dan mencari data dari beberapa sumber media maupun riset lapangan untuk menentukan problematika terhadap fenomena yang diangkat.

2. Literatur dan Eksisting

Mencari data dari studi literatur dan eksisting yang berhubungan dengan fenomena yang didapat dan mencari literatur tentang teknik yang akan dilakukan pada perancangan.

3. Riset

Mencari data melalui kuisioner dari remaja penggemar dan konsumen baik komik mengenai respon terhadap komik pewayangan punakawan, dan melakukan analisa target segment.

4. Studi Visual

Mencari inspirasi sebagai acuan pembuatan visual pada perancangan komik meliputi pembuatan tokoh, cerita, gaya gambar dan *environment*.

5. Konsep desain

Setelah melakukan pengkajian eksisting, studi visual dan juga kuisioner. Kemudian menentukan konsep desain yang sesuai dengan karakteristik audiens.

6. Alternatif desain

Dilakukan melalui proses pembuatan sketsa setelah menentukan konsep desain. Beberapa *thumbnail* yang dipilih kemudian di jadikan alternatif desain.

7. Implementasi desain

Implementasi desain dilakukan setelah final desain terpilih dari alternatif desain.

2.2. Target Segmen

Demografis

1. Laki-laki dan perempuan (*Unisex*)
2. Penghasilan orang tua Rp 4.000.000,-
3. Usia 13-15 tahun
4. Jumlah keluarga 4 orang (bapak, ibu, 2 anak)
5. Pelajar
6. Pendidikan SMP (Sekolah Menengah Pertama)
7. Status sosial menengah keatas

Behavior

Target audiens yang gemar dan suka akan membaca, selain itu target audiens yang dituju adalah remaja yang pada dasarnya suka akan hiburan dan suka mencari hal baru. Mereka yang suka dan gemar komik yang bernuansa budaya. Target pasar komik ini, remaja yang berantusias terhadap komik yang memiliki ide cerita, cover, karakter dan sebagainya yang menarik dan berbobot dalam pengetahuan.

Geografis

Target pada perancangan komik pewayangan ini akan disesuaikan dengan karakteristik targetaudiens. Target *audience* bertempat tinggal di daerah perkotaan dikarenakan memiliki keterkaitan yang sesuai dengan target konsumen golongan menengah yang membutuhkan alternatif media edukasi dalam bentuk komik.

2.3. Consumer Insight

Consumer insight bertujuan untuk mencari tahu pola pikir dan juga kebiasaan konsumen secara mendalam. Target audiens lebih menyukai aktifitas membaca komik dari buku komik maupun komik online, kegiatan tersebut sering dilakukan hampir setiap hari di waktu senggang. Selain suka akan membaca komik, target audiens tiap malam juga melakukan aktifitas belajar.

2.4. Unique Selling Proposition

Perancangan komik edukasi pewayangan punakawan ini akan membahas tentang keseharian anak remaja yang nakal namun penurut, dengan didampingi oleh para punakawan yang nantinya memberi pesan moral dan ajakan untuk menjadi lebih baik.

Cerita yang akan diangkat merupakan kehidupan sehari-hari yang sering ditemui di masyarakat sekitar sehingga mampu memberikan kenyamanan pembaca untuk menikmati alur cerita komik. Nanti didalam komik akan ada pengenalan tokoh wayang punakawan yang tidak hanya Semar, Petruk, Gareng dan Bagong. Gaya gambar kartun dengan memakai *outline* pada gambar membuat visual komik menjadi pembaca merasa lebih dekat.

Unique selling proposition secara garis besar dalam komik sebagai berikut:

- a. Cerita yang ada dalam kehidupan sehari-hari dengan fenomena yang ada di masyarakat.
- b. Di setiap akhir cerita akan diberikan kesimpulan dan pesan moral dari cerita.
- c. Adanya lima tokoh utama dengan satu tokoh yang memiliki dua kepribadian.
- d. Pengenalan tokoh Punakawan yang akan diberikan di setiap awal cerita.

III. KONSEP PERANCANGAN

Konsep perancangan dari isi buku komik ini adalah “Keteladanan ala Punakawan”. Komik ini menceritakan kisah teladan dalam kehidupan sehari-hari seorang remaja SMP. Dalam perancangan komik ini, Punakawan berperan dalam membantu tokoh utama untuk mengerjakan sikap-sikap teladan dalam keseharian karena pada dasarnya punakawan sendiri merupakan simbolisasi keteladanan dan sikap terpuji, dimana diharapkan sifat-sifat terpuji dan teladan yang merekat erat pada punakawan dapat dijadikan sebagai panutan.

Pembaca dapat menjadikan komik ini sebagai media pembelajaran dengan menerapkan sikap teladan dalam dan menjauhi sikap tercela dalam kehidupan sehari-hari. Dalam komik ini juga berisi edukasi, dimana akan dikenalkan tokoh-tokoh Punakawan yang berguna untuk menambah wawasan *audience* dan dapat lebih dekat lagi dalam mengenal tokoh Punakawan yang legendaris.

3.1. Pesan Moral

Pesan moral yang disampaikan dalam perancangan komik ini adalah untuk memberikan keteladanan bagi remaja dalam permasalahan sehari-hari dan membentuk karakteristik remaja yang beretika baik. Selain itu, dengan mengangkat tokoh pewayangan Punakawan dapat menghargai dan melestarikan budaya lokal sebagai identitas bangsa. Budaya lokal merupakan warisan yang wajib untuk di lestarikan dan diharapkan

adanya rasa ketertarikan dan mencintai budaya lokal, karena saat ini budaya lokal mulai terkikis dalam benak generasi muda dan digantikan oleh budaya asing yang membuat bangsa tidak memiliki identitas yang kuat.

3.2. Konten Komik

Perancangan buku komik ini akan menggunakan judul “Kisah teladan bersama Punakawan” yang dimana didalam cerita ini akan menceritakan keseharian anak remaja awal dengan para punakawan.

a. Catatan Penulis

Berisi kata pengantar dari isi komik.

b. Daftar Isi

Berisi daftar setiap cerita dan nomor halaman.

c. Pengenalan Karakter Komik

Pengenalan para tokoh Punakawan yang akan ada disetiap pembukaan cerita

d. Isi Komik

Berisi cerita komik yang akan mengangkat 10 cerita keseharian anak remaja dengan pesan moral yang akan diberikan oleh para punakawan dan disetiap akhir cerita akan diberikan rangkuman pesan moral yang telah disampaikan.

e. Penutup dan Profil Penulis

Berisi kalimat penutup dan juga profil dari penulis.

3.3. Format Komik

Komik ini dibuat seperti cerita pendek yang didalamnya ada 10 *chapter* dengan masing-masing *chapter* akan berisi 9 sampai 11 halaman dan disetiap akhir cerita akan diberikan rangkuman akan pesan moral yang telah disampaikan, dan setiap awal pembukaan cerita akan ada penjelasan tentang tokoh wayang punakawan. Komik ini akan dibuat dalam bentuk cetak dengan perpaduan teknik gambar manual dan digital. Proses manual meliputi sketsa gambar dan *thumbnail* yang ada pada komik, dan proses digital untuk merapikan garis-garis gambar dan memberi *colouring* pada setiap gambar.

3.4. Strategi Komunikasi

Bahasa yang digunakan dalam penulisan dialog dan narasi dalam komik ini menggunakan bahasa formal, dengan gaya bahasa yang tidak terikat dengan kaedah bahasa Indonesia dan akan disisipkan sedikit bahasa yang sering digunakan sehari-hari. Tujuannya agar dapat memudahkan pembaca untuk memahami cerita ataupun maksud dari pesan yang disampaikan.

3.5. Strategi Visual

Strategi visual dalam perancangan komik ini akan menitik beratkan pada ilustrasi dan gaya gambar yang digunakan selaras dengan konsep yang dibawakan. Komik ini akan lebih menonjolkan unsur wayang/budaya lokal yang dipadukan dengan lingkungan remaja pada saat ini. Dengan menggunakan tema yang tidak terlalu berat agar pembaca dapat memahami isi dari komik ini.

3.6. Gaya Gambar

Penekanan gaya gambar akan mengadopsi gaya gambar Jepang dengan menggabungkan gaya gambar Indonesia. Gaya gambar yang tidak terlalu detail dalam penggambarannya namun terlihat lucu dan menarik, menggunakan garis yang luwes dalam gaya gambar yang sederhana akan cocok dengan komik yang menceritakan kehidupan sehari-hari. Karakter yang dibuat dengan ilustrasi kartun dan sederhana mampu menyedot kesadaran dari pembaca, dan mampu mengkaburkan identitas dari pembaca. Membuat pembaca seolah-olah menjadi bagian dari isi komik itu sendiri (McCloud, 2001:36).

3.7. Tipografi

Font yang digunakan pada komik ini terdapat dua macam, *font* untuk dialog dan *font* untuk *sound effect* didalam komik. Untuk *font* dialog dan narasi menggunakan *font* yang tidak terlalu kaku, yang dipakai yaitu Qarmic Sans sedangkan untuk *sound effect* menggunakan *font* Grinched dan Whoopass.

3.8. Warna

Dalam komik ini nantinya akan menggunakan *full colour*, yang dapat menarik konsumen untuk memiliki dan membacanya. Penggunaan warna ini digunakan untuk memberi kesan yang dapat dinikmati dan memudahkan konsumen untuk memahami isi cerita dan pesan yang disampaikan.

3.9. Panel

Panel disebut juga sebagai ruang pegadeganan. Bentuk dari panel sangat bervariasi, tergantung dari kreativitas komikus masing-masing. Panel standart banyak dipakai oleh komikus di seluruh dunia. Perkembangan teknologi dan kreativitas membuat panel semakin bervariasi bentuknya (Koendoro, 2007:37). Dalam satu halaman dapat memakai 4 samapai 6 panel dengan alur baca dari kiri ke kanan, disesuaikan dengan kebiasaan arah membaca di Indonesia. Penggunaan panel tidak dibuat statis, untuk memberi kesan yang berbeda pada beberapa *scene* jika dibutuhkan ilustrasi/gambar dapat keluar dari panel yang ditentukan. Disetiap panel terdapat ukel yang diambil dari motif batik majapahit untuk memberi kesan yang berbeda pada komik lainnya.

IV. KESIMPULAN

Komik merupakan media baca yang digemari oleh siapa saja, khususnya remaja SMP usia 13-15 tahun. Perkembangan komik *import* yang pesat membuat para remaja lebih banyak mengkonsumsi komik *import*, hingga mereka tidak mengetahui tokoh-tokoh asli Indonesia, terutama pewayangan Punakawan. Bahkan komik *import* yang mereka baca tidak sesuai dengan usia mereka atau untuk dikonsumsi orang dewasa. Hal ini berpengaruh pada pola pikir para remaja yang dapat menyebabkan kenakalan remaja yang dikarenakan mereka meniru tokoh-tokoh yang mereka kagumi. Perancangan komik ini menyuguhkan cerita keseharian remaja SMP dan dimasukkan unsur keteladanan yang diberikan oleh Punakawan. Disetiap awal bab cerita akan dikenalkan tokoh Punakawan dan pada akhir cerita terdapat nasehat dari Punakawan sehingga remaja SMP lebih mengenal dan dapat mencontoh sifat teladan Punakawan.

Oleh karena itu, dibuatlah komik dengan tema pewayangan yang mengambil tokoh Punakawan yang dapat menjadi bahan bacaan yang sarat edukasi dan pesan-pesan moral yang baik untuk remaja dan diceritakan didalam komik “Kisah teladan bersama Punakawan” juga terdapat nasihat-nasihat ala Punakawan yang dapat dicontoh para remaja saat ini agar mereka menjadi remaja yang lebih baik.

KEPUSTAKAAN

- Eisner, Will. 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press
- Hermawan, Deny. 2013. *Semar dan Kentut Kesayangannya*. Jogjakarta: DIVA press.
- Kresna, Ardian. 2012. *Mengenal Wayang*. Jogjakarta: Laksana.
- Koendoro Br, Dwi. 2007. *Yuk, Bikin Komik*. Bandung: DAR! Mizan.
- Maentiningsih, Desiani. 2008. *Hubungan antara Secure Attachment dengan motivasi berprestasi pada remaja*. Depok: Universitas Gunadarma.
- McCloud, Scott. 2001 *Memahami Komik*. Jakarta: KPG.

Webtografi

- “Pengaruh komik terhadap psikologis anak”, <http://pelitaku.sabda.org> (diakses tanggal 11 November 2013).
- “Karakteristik anak usia SMP/Remaja”, <http://jagad-ilmu.blogspot.com> (diakses tanggal 11 November 2013).

BIODATA PENULIS

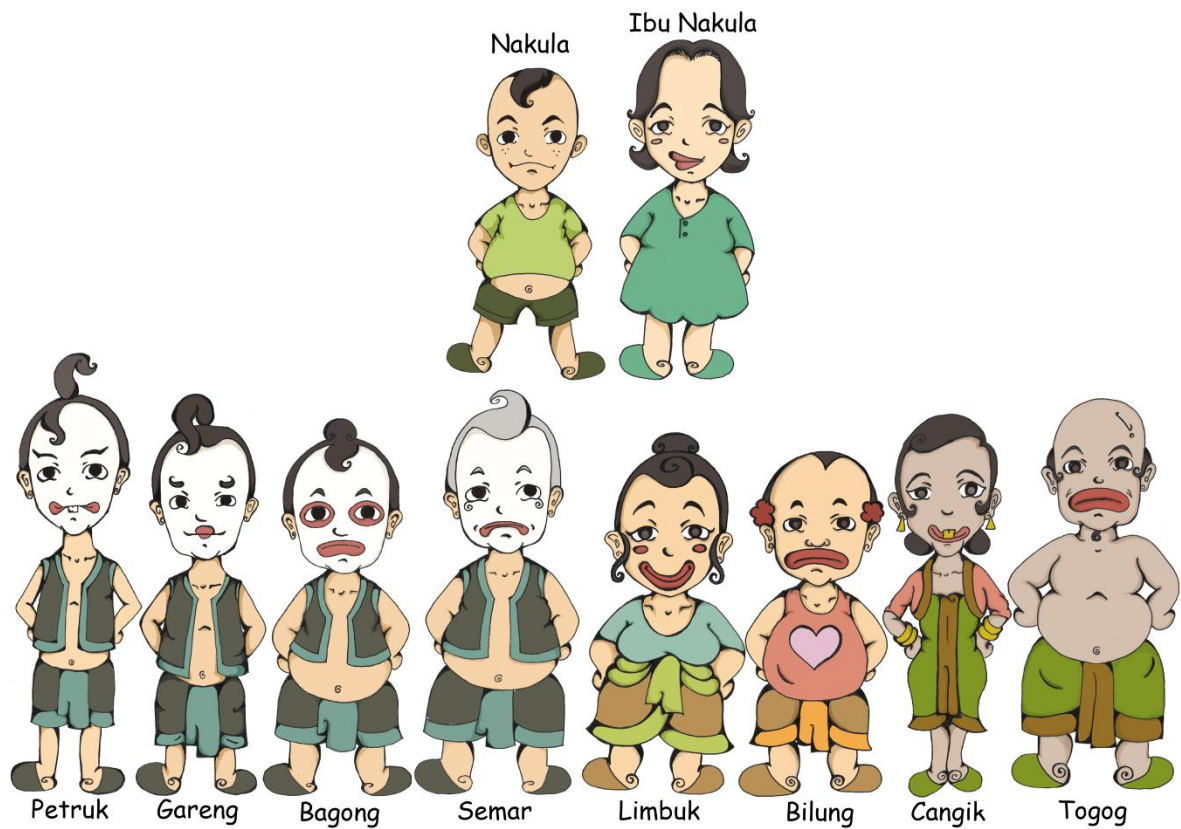
M. Faisol Zamzami, ST. lahir di Surabaya, 28 November 1991. Menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, jurusan Desain Komunikasi Visual (2010-2014). Sebagai Desainer komunikasi visual, penulis memilih fokus pada bidang ilustrasi dan seni.

Heru Subiyantoro, S.T., M.T Lahir di Tulungagung 1971 dan bergabung dengan UPN Veteran Jatim tahun 1996. Ahli dalam bidang apresiasi seni universal, kemampuan sketsa manual, senang belajar seni progresif, ide-ide pengembangan yang kreatif. Lulus dari Sarjana S1-Arsitektur ITS Surabaya (1990-1995) dan melanjutkan program pasca Sarjana S2-ITS Surabaya (2006-2008) dengan program beasiswa. Mengabdikan di UPN sudah 14 tahun dengan partisipasi pengembangan kurikulum dan proses belajar di desain arsitektur dan sekarang aktif mengembangkan di bidang studi desain komunikasi visual. Aktif dalam lintas komunitas diluar kampus serta membina pengembangan komunitas mahasiswa.

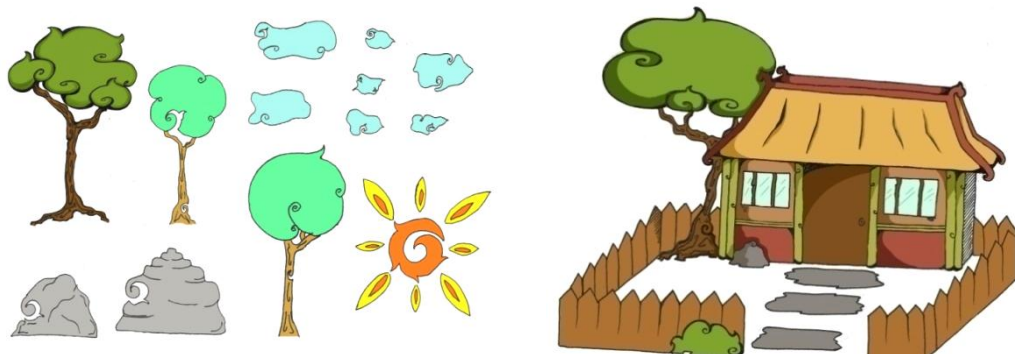
LAMPIRAN

PUNAKAWAN

Gb.1. Logo Punakawan



Gb.2. Karakter dalam komik Punakawan



Gb.3. Environment



Kisah Teladan
bersama
PUNAKAWAN

Semar

Petruk

Gareng

Bagong

378



Gb.6. Poster



Gb.7. X-Banner



Gb.8. T-Shirt



Gb.9. Stiker



Gb.10. Gantungan Kunci